

KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

1998

III. ÉVF. 4. SZÁM

375 Ft

ELŐFIZETVE:

300 Ft

PSX

TOMB RAIDER 3

CSALÁSOK

PC, PSX

X-FILES

JÁTEKLEÍRAS

PSX

MEDIEVIL

CSALÁSOK

PSX

THE FIFTH ELEMENT

CSALÁSOK



MEGRENDELHETŐ

(375 FT/DB+POSTAKÖLTSÉG)

A KÖVETKEZŐ CÍMEN VAGY TELEFONON:

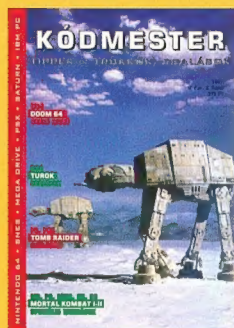
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 SZEGED, PF. 1232



96/1



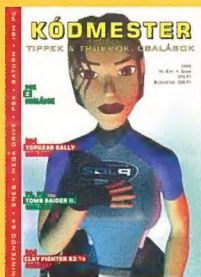
97/1



97/2



97/3



98/1



98/2



98/3

Tel.: (20) 973-5633

Kódmester füzetek 8.



Radiant

1998

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

AERO THE ACRO-BAT MD	7	MORTAL KOMBAT SNES	11
AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME PC	23	MOTO RACER 2 PSX	8
BOMBERMAN WORLD PSX	5	NASCAR RACING '99 N64	3
CARDINAL SYN PSX	4	NEED FOR SPEED 3 PC	4
CASTLEVANIA LEGENDS GB	11	NIGHTMARE CREATURES PC	38
CHOPPER ATTACK N64	10	NINJA BOY GB	24
COLIN McRAE RALLY PC	12	POWERFUL WORD SOCCER 3 N64	10
COLIN McRAE RALLY PSX	4	PRINCE OF PERSIA GB	9
COLONY WARS: VENGEANCE PSX	23	RALLY CROSS 2 PSX	36
CRASH BANDICOOT: WARPED PSX	40	RASCAL PSX	12
CROC - LEGEND OF THE GOBBOS PSX	11	REVOLUTION X SNES	40
CRYPT KILLER PSX	5	ROCK'N'ROLL RACING 2 PSX	3
DEATHTRAP DUNGEON PC	38	S. C. A. R. S. PC, PSX	23
DEMOLITION MAN MD	13	SCOOBY-DOO SNES	40
DUKE NUKEM: TIME TO KILL PSX	9	SIM CITY 2000 N64	9
EST DRIVE 5 PSX	40	SYLVESTER AND TWEETY	
FLASHBACK - THE QUEST FOR IDENTITY SNES	7	IN CAGEY CAPERS MD	38
G.A.S.P!! - FIGHTERS NEXTREAM N64	6	T2: THE ARCADE GAME SNES	12
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT MD	40	TETRIS PLUS PSX	11
GARGOYLE'S QUEST GB	40	THE FIFTH ELEMENT PC	8
GEX: ENTER THE GECKO N64	5	THE FIFTH ELEMENT PSX	5
HOME ALONE GB	10	TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT PSX	12
IMPERIALISM PC	8	TOMMI MÄKINEN RALLY PSX	6
JAMES BOND 007 GB	11	TOP GEAR 3000 SNES	40
K-1 THE ARENA FIGHTERS PSX	6	TUROK - BATTLE OF THE DINOSAURS GB	10
KILLER INSTINCT GB	7	WAR GAMES: DEFCON 1 PC	10
MARIO CLASH GB	6	WAR GAMES: DEFCON 1 PSX	38
MEDIEVIL PSX	7	WCW NITRO PSX	3
MISSION: IMPOSSIBLE N64	13	X-FILES PC, PSX	24
MORTAL KOMBAT GB	40	YOGI BEAR SNES	3

ELŐSZÓ

Ismét megjelentünk. Elsősorban köszönjük azt a rengeteg levelet, amelyben töménytelen mennyiségű tippet & trükköt, csalást küldtetek. A jövőben is a ti leveleitek alapján szeretnénk a KÓDMESTER újságot összeállítani. Minden megjelentetett egy vagy akár több tipp & trükk, csalás egy ingyen KÓDMESTER-t ér! Kérünk benneteket, hogy olvashatóan írjátok le a megjelenésre küldött anyagokat, és persze a címeteket is.

Leveleiteket a következő címre várjuk:

KÓDMESTER Szerkesztősége
6701 Szeged, Pf.: 1232

Segítségképp (hátba valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit:
 PC-Személyi számítógép; N64-Nintendo 64;
 PSX-Sony PSX; SAT-Saturn; MD-Mega Drive;
 SNES-Super Nintendo; GB-Game Boy.

YOGI BEAR

SNES

A pályaválasztás lehetőségével némi segítséget próbálunk nyújtani Maci Laci bájos történetének végigjátszásához. Amikor a címképernyőnél lófrálok, üssétek be a következő kombinációt: FEL, JOBB, LE, BAL, Y, B, FEL, JOBB, LE, BAL, B, Y, FEL, JOBB, LE, BAL, START.

Szakács Attila, Bicske

ROCK'N'ROLL RACING 2

PSX

A következő kombinációkat a főmenüben kell beütni.

Végtelen pénz: L2+R2 nyomva tartva, majd BAL, BAL, JOBB, JOBB, ■, ■, ●, ●. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitt.

Mini autók: L1+R1 nyomva tartva, majd LE, LE, LE, ●, ●.

Nagy autók: L2+R2 nyomva tartva, majd FEL, FEL, FEL, ■, ■.

Kardos István, Sárvár

WCW NITRO

PSX

Nagy fej: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, SELECT.

Nagy fej, kéz és láb: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT.

Duzzadó fej: A "SELECT MODE" képernyőn üssétek be: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, SELECT. Harc közben a játékosok feje az ütések hatására felduzzad.

Rejtett játékosok előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be a következő kombinációt: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, SELECT. Ezután választhatóvá válik negyven új harcos.

Rejtett arénák előhívása: Az Options képernyőn üssétek be a következőket: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT.

Kardos István, Sárvár

NASCAR RACING '99

N64

Bobby Allison előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "CHARLOTTE" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-BAL, C-LE, C-JOBB, L, R, L, R, Z, Z. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitt.

Davey Allison előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok a "TALLADEGA" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-BAL, C-LE, C-JOBB, L, R, L, R, L, R. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitt.

Alan Kulwicki előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "BRISTOL"

pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be: Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R. A sikeres bevitt hangjelzés kíséri.

Benny Parsons előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "RICHMOND" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-JOBB, C-LE, C-BAL, Z, Z, Z, L, Z, Z. A sikeres bevitt hangjelzés kíséri.

Cale Yarborough előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok ki a "DARLINGTON" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be: L, R, L, L, L, R, R, Z. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitt.

Richard Petty előhívása: Állítsátok be a hármas kontroller konfigurációt, majd válasszátok a "MARTINSVILLE" pályát és a "SELECT CAR" opcióban négy másodpercen belül üssétek be a következő kombinációt: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, L, R. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitt.

Vass Imre, Budapest

CARDINAL SYN

PSX

Kron, a sárkány előhívása: Amikor a "PRESS START" képernyőn vagytok, üssétek be a következő kombinációt: FEL, LE, FEL, LE, ▲, BAL, JOBB, BAL, JOBB, ●, R1, R2.

Jelmagyarázat:

E: Előre

H: Hátra

+: Egyszerre

[]: Nyomva tartva

Kron speciális mozgásai:

Alacsony szárnyalás: E, E vagy [L2], E.

Tűzfűvés: E+▲.

Tűzdobás: [R1+E], X, X, X.

Harapás: [R1+E], ▲, ▲, ▲.

Légítámadás: [R1+E], ■, ■.

Levegő bukfcenc:[R1+H], ▲, ▲.

Erdei Gyula, Nyíregyháza

COLIN McRAE RALLY

PSX

A csaló szavakat a játékos neveként kell beírni.

MOONWALK: Alacsony gravitáció

HOVERCRAFT: Légpárnás autó

SILKYSMOOTH: Verseny közben a feliratok eltűnnek, kivéve az eltelt időt.

Balla Gyula, Debrecen

NEED FOR SPEED 3

PC

Az alábbi Cheat-eket bárhol beírhatjátok a játék menüjében.

RUSHHOUR: Nagyobb forgalom az utakon

ELNINO: El Nino bonusz autó

MERC: Mercedes bonusz autó

JAG: Jaguár bonusz autó

ALLCARS: Az összes autó engedélyezése, beleértve a rendőrautókat is

GOFAST: Turbo (csak Single race módban)

EMPIRE: Empire city bonusz pálya
A következő kódokat a verseny indítása előtt kell beírni.

- GO01: Mazda Miata
- GO02: Toyota Landcruiser
- GO03: Teherautó
- GO04: BMW 5
- GO05: '71 Plymouth Cuda
- GO06: Ford Pickup
- GO07: Jeep Cherokee
- GO08: Ford Mikrobusz
- GO09: '65 Mustang
- GO10: '66 Chevy Pickup
- GO11: Range Rover
- GO12: Iskolabusz
- GO13: Taxi
- GO14: Chevy teherautó
- GO15: Volvo Station Wagon
- GO16: Sedan
- GO17: Crown Victoria rendőrautó
- GO18: Mitsubishi Eclipse rendőrautó
- GO19: Grand Am rendőrautó
- GO20: Range Rover rendőrautó

Gál Tamás, Eger

GEX: ENTER THE GECKO

N64

A következő kódot a Password menübe kell beírni.

Szuper Password:

M758FQRW3J58FQRW4!

Hatására minden távirányítót valamint 99 életet kaptok.

Kószó Géza, Kerepes

BOMBERMAN WORLD

PSX

Game Buster és Xploder kódok:

Végtelen idő: 80077BD8 37A0

NORMAL GAME mód:

Sérthetetlenség: . D00CCAE2 0000

..... 800CCAE2 2000

Végtelen élet: 800CCB50 0009

Max. tűzerő: 800CCB52 000A

Összes kristály: ... D0077BD2 0004

..... 80077BD0 0004

..... D0077BD2 0006

..... 80077BD0 0006

..... D0077BD2 0005

..... 80077BD0 0005

Polgár Sándor, Miskolc

CRYPT KILLER

PSX

Game Buster és Xploder kódok:

Végtelen élet: 800FC02C 0003

Végtelen bomba: . 800FC032 0003

Végtelen muníció: 800FC03D 0006

Polgár Sándor, Miskolc

THE FIFTH ELEMENT

PSX

Cheat menü előhívása: A Start/Options képernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, L2, R2, R1, SELECT. Hangjelzés kíséri a sikeres bevittet. Ezután válasszátok a "NEW GAME" feliratot és megjelenik a csáló menü. A titkos opcióban tudtok pályát választani, megnézhetitek az összes videóbejátszást, valamint minden eszközt és fegyvert megkaphat-

tok már a játék legelején. Ezenkívül aktiválhatjátok a pajzsot és mozdulatlanná tehetitek az ellenfeleket.

Game Buster és Xploder kódok:

Végtelen élet: 801FFF46 000A

Végtelen pajzs: 800DAD0C 00FF

..... 801FFF96 0001

KORBEN DALLAS kódok

Végtelen muníció: . 800DAD48 0163

LEELOO kódok

Contact bombák: .. 801FFF5A 0001

Gránátok: 801FFF82 0001

Ménesi István, Budapest

MARIO CLASH

GB

A szintugrás kombinációját játék közben kell beütni: BAL, BAL, JOBB, BAL, JOBB, BAL, BAL.

Szalay László, Kübekháza

K-1 THE ARENA FIGHTERS

PSX

Master Ishii előhívása: "TEAM BATTLE" módban a karakterválasztó képernyőn üssétek be a FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, START kombinációt. Sikeres bevétel esetén, a képernyő jobb oldalán megjelenik az új harcos.

A karakter erejének növelése vagy csökkentése: Harc közben pauszáljatok, majd üssétek be az L2, R1, L1, R1, L2, R1 kombinációt. Ezután a nevek fölött megjelenő számokkal tudjátok befolyásolni a játékos erejét.

Bencsik Zsolt, Tiszaalpár

TOMMI MÄKINEN RALLY

PSX

Névnek írjátok be a következő szavakat, majd a "CHEATS" opcióban aktiváljátok az aktuális csalást.

STRANGE: Autóbusz választása

PEUGEOT: Peugeot választása

MIRROR: "Mirror" mód választása

MONEY: 50 Credits

THRILLS: "Dual Shock" mód

FFSA: "Rally Jeunes" mód

Game Buster és Xploder kódok:

Nincs időmérés: .. D009F43C 0032

..... 8009F43C 0063

..... D00AD9DA 0002

..... 800AD9DA 0000

Egy körös verseny*:

..... D00D3BAC 0101

..... 800D3BAC 0303

Mindig első: 300D3BF8 0001

Nincs Checkpoint mérés:

..... 8009F43C 003C

*: Az egyes játékos a harmadik, míg a többiek az első körben indulnak.

Zsótér Mihály, Nyíregyháza

G.A.S.P!! - FIGHTERS NEXT-REAM

N64

A rejtett karakterek kombinációit a címképernyőn üssétek be.

Gouriki: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B, A.

Reiji: A, B, JOBB, BAL, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, FEL.

Alternatív kosztüm: A karakterválasztó képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L gombot, és a bal vagy a jobb irányokkal válasszatok új ruhát.

Samu Pál, Gesztely

KILLER INSTINCT

GB

A *főellenség előhívása*: két játékos módban válasszatok egy tetszőleges harcost, majd a VS képernyőn vigyék be a következő kombinációt: jobb irány nyomva tartva, utána SELECT + START + B + A.

Pálinkó Tibor, Mohács

AERO THE ACRO-BAT

MD

A Cheat menü előhívásához a főmenüben (Start/Options) üssétek be a következő kombinációt: C, A, JOBB, BAL, C, A, JOBB, BAL. A játék kezdetekor, amikor Aero feltűnik a képernyőn, paúzálatok, majd folytassátok a bevitelt: FEL, C, LE, B, BAL, A, JOBB, B. Ezután az A+C kombinációra megjelenik a csaló menü. Az opcióban lehetőségek nyílik többek között a szintválasztásra is.

Korlátlan mennyiségű csillag megszerzéséhez a pályaválasztó képernyőn (a Cheat menüben) üssétek be: BAL, JOBB, A, B, C, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB.

Juhász Pál, Veszprém

FLASHBACK – THE QUEST FOR IDENTITY

SNES

Pályakódok:

EASY

Level 2: JWLYX

Level 3: RSVP

Level 4: DXCPT

Level 5: SLMN

Level 6: ZTHRK

Level 7: CRLQXZ

NORMAL

Level 2: BGSFM

Level 3: PRHG

Level 4: WNPQVX

Level 5: NMRYL

Level 6: SNTHN

Level 7: KLZHT

EXPERT

Level 2: JNGLQ

Level 3: HNYTM

Level 4: KVNF

Level 5: DWNGH

Level 6: STBRM

Level 7: RDBQLR

Szalóki István, Budapest

MEDIEVIL

PSX

A Cheat menü előhívásához játék közben paúzálatok, majd az L2 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be a következőket: LE, FEL, ■, ▲, ▲, ●, LE, FEL, ■, ▲. A csalás segítségével többek között szintlépést és sérthetetlenséget is be tudtok állítani.

A Szuper Cheat menü előhívásához játék közben paúzálnak, majd az L2 gomb nyomva tartása mellett üssétek be a következő kombinációt. ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, BAL, ●, FEL, LE, JOBB, ●, BAL, BAL, ▲, JOBB, ●, BAL, BAL, ▲, ●, LE, ●, ●, JOBB. Mindkét csatlós sikeres bevitelét egy hang jelzi.

Papp Gyula, Sárospatak

THE FIFTH ELEMENT

PC

A Start/Options képernyőn írátk be az aktuális csalásokat, majd válasszátok a "NEW GAME" opciót és aktiváljátok őket.

RALPH: Pályaválasztás

DAVID: Végtelen muníció

OLIVIER: Minden fegyver

FANETTE: Minden eszköz

BENOIT: Minden film megnézhető

THIERRY: Mozdulatlan ellenfelek

JEROME: Pajzs

JOEL: Aktív minden kód

Kovács Dezső, Ózd

IMPERIALISM

PC

Indítsatok új játékot, majd nyomjátok le a CTRL billentyűt és klikkeljétek a földgömbre. Ezután írátk be a kívánt csalásokat.

PIPPIN: A vörös hatalomnak nagy szén- és vaskészlet.

HOTHOR: A zöld hatalomnak kiegyensúlyozott készlet.

KIDASTICKS: A vörös hatalomnak kiegyensúlyozott készlet.

DUNE: Majdnem teljes tundra és sívatagtérkép.

SCOTLAND: Majdnem teljes hegyvidéki térkép.

Pásztor Attila, Pécs

MOTO RACER 2

PSX

Game Buster és Xploder kódok:

Végtelen Checkpoint*:

.....800C0330 AFFE

Minden pálya és mód:

.....80010040 FFFF

Superbike championship**:

.....80012398 000X

Moto x championship**:

.....80013068 000X

Dual Sport championship**:

.....80013D38 000X

Custom championship**:

.....8001011C 000X

Ultimate championship**:

.....80014A08 000X

*: A verseny legelején a "GO!" elhangzása után aktiváljátok, mert különben nem indul el a visszaszámlálás.

** : Championship kategóriában, minden módban, minden pályát választhattok, ha az "X" helyére a megfelelő számot írátk be. A pályák 0-7-ig terjednek. Tehát ha például valaki az ötödik pályán szeretne versenyezni, annak az "X" helyére a "4"-es számot kell beírni.

Teleki Béla, Szeged

PRINCE OF PERSIA

GB

Pályakódok:

02: 06769075	09: 68813685
03: 28611065	10: 01414654
04: 92117015	11: 32710744
05: 87019105	12: 26614774
06: 46308135	13: 98119464
07: 65903195	14: 89012414
08: 70914195	

Varga István, Törökszentmiklós

SIM CITY 2000

N64

A bonusz pálya kombinációját a cím-képernyőn üssétek be: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-BAL, C-BAL, C-JOBB, C-JOBB, C-FEL, C-JOBB, C-BAL, C-LE, START. A speciális pályán öt-millió Dollárral kezdhettek.

Tamás Sándor, Gyula

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

PSX

A következő csalásokat játék közben pauszálás után kell beütni.

Pályaválasztás: 9xLE, FEL. Sikeres bevitelkor a képernyőn megjelenik a "LEVEL SELECT ENABLED" felirat. Ezután lépjete vissza a főmenübe, és válasszátok a "TIME TO KILL" opciót. A kezdőszint beállítását az irányítókereszt bal és jobb irányával tudjátok megtenni.

Sérthetetlenség: L2, R1, L1, R2, FEL, LE, FEL, LE, SELECT, SELECT. Sikeres bevitelkor megjelenik az "INVULNERABILITY" felirat.

Időleges láthatatlanság: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az "INVISIBILITY" felirat.

Végtelen muníció: BAL, JOBB, BAL, JOBB, SELECT, BAL, JOBB, BAL, JOBB, SELECT. Az "UNLIMITED AMMO" felirat megjelenése jelzi a sikeres bevitelt.

Minden fegyver választható: L1, L2, FEL, L1, L2, LE, R1, JOBB, R2, BAL. Az "ALL WEAPONS" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatek Select-et, és máris válogathattok a különböző fegyverek közül.

Minden eszköz választható: 5xR1, 5xL2. Az "ALL INVENTORY" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatek Select-et, és az "INVENTORY" menüben megtaláljátok az összes eszközt.

Minden kulcs választható: FEL, JOBB, FEL, BAL, LE, FEL, JOBB, BAL, JOBB, LE. Az "ALL KEYS" felirat jelzi a sikeres bevitelt. Játék közben nyomjatek Select-et, és az "INVENTORY" menüben megtaláljátok az összes kulcsot.

Extra sebzés: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2. Sikeres bevitelkor megjelenik a "DOUBLE DUKE" felirat.

NAGY FEJ DUKE-NAK: 9xR1, FEL.
Ha jól csináltatok, megjelenik a "BIG HEAD DUKE" felirat.

Kis fej Duke-nak: 9xR1, LE. Sikeres bevétel esetén megjelenik a "TINY HEAD DUKE" felirat.

Nagy fej az ellenfeleknek: 9xR1, BAL. Helyes bevétel esetén megjelenik a "BIG HEAD ENEMY" felirat. Megnézhetitek a "ROGUE TRIP" című videót, ha a GT Logó megjelenésétől a bejátszás kezdetéig lenyomva tartjátok az L1+L2+R1+R2 kombinációt.

Balogh Lajos, Pápa

POWERFUL WORD SOCCER 3

N64

A következő kombinációkat a címképernyőn kell beütni.

All-Stars csapat előhívása: FEL, L, FEL, L, LE, L, LE, L, BAL, R, JOBB, R, BAL, R, JOBB, R, B, A, Z + START.
Nagy fej mód: C-FEL, C-FEL, C-LE, C-LE, C-BAL, C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, B, A, Z+START.

Császár Imre, Veszprém

CHOPPER ATTACK

N64

A következő csalásokat a "PRESS START" képernyőn kell beütni.

Szintválasztás: 7x C-FEL.

Debug menü megnyitása: Z nyomva tartva, majd JOBB, BAL, FEL, LE, A, B, START.

Halász Elemér, Győr

TUROK -

BATTLE OF THE DINOSAURS

GB

Pályakódok:

Level 2: GRZNNPCRDB

Level 3: DVZNDPBTNG

Level 4: GVZNDPBTNG

Level 5: PCVYGRBTDK

Level 6: RCVYGRSTDR

Level 7: VSVYTRSQDG

Level 8: RSQPTNSQNW

Rozsnyai Gábor, Pásztó

HOME ALONE

GB

Az utolsó pályára kerültek teljes felszereléssel, ha a címképernyőn beütittek a következő kombinációt: FEL, LE, JOBB, BAL, SELECT.

Lovas Kornél, Kisbér

WAR GAMES: DEFCON 1

PC

Játék közben írjátok be az aktuális csalásokat. ✓

UNCLEJOHN: God mód

SALADTOSSED: Szintválasztás*

CHACHING: \$ 10.000

MRMUSCLE: Páncélzat erősítése

BIGSOFTY: Az ellenfél páncéljának meggyöngítése

COFFEE: Sebesség növelés

BEER: Az ellenfél sebességének csökkentése

SHAFT: Tűzerő növelése

SHANK: Az ellenfél tűzerejének csökkentése

MORNINGAFTER: Teljes térkép
HERMES: Ismeretlen hatású
DONKEYS: Jeep rakétával felszerelve
EYEOFGOD: Ismeretlen hatású
GIMMIEGIMMIE: Parancsközpont nélkül

*: Írjátok be a kódszót, majd lépjétek a főmenübe és nyomjátok le a CTRL+H+W kombinációt. Klikkeljétek a "Load" felíratra és válasszatok küldetést.

Hollósi Miklós, Csongrád

JAMES BOND 007

GB

A következő kódszavakat névnek írjátok be.

BJACK: Black Jack mini-játék

BACCR: Baccara mini-játék

REDOG: Red Dog mini-játék

Szabó Gyula, Marcali

CASTLEVANIA LEGENDS

GB

Pályakódok:

Light mód

Level 2: Kereszt, balta, balta, óra

Level 3: Kereszt, kereszt, üres, hús

Level 4: Gyertya, balta, óra, gyertya

Level 5: Gyertya, szenteltvíz, hús, hús

Level 6: Hús, gyertya, gyertya, hús

Bonusz level: hús, üres, hús, gyertya

Standard mód

Level 2: Balta, balta, üres, tör

Level 3: Balta, kereszt, üres, gyertya

Level 4: Óra, üres, tör, hús

Level 5: Óra, szenteltvíz, hús, gyertya

Level 6: Tör, gyertya, gyertya, gyertya

Bonusz level: tör, üres, gyertya, hús

Zelman Ferenc, Sárbogárd

MORTAL KOMBAT

SNES

A Cheat menü előhívásához a főmenüben üssétek be a következő kombinációt: LE, FEL, BAL, BAL, A, JOBB, LE.

Goro választása: Vigyétek végig a játékot egy tetszőleges harcossal. Amikor feltűnik a "The end" felirat, nyomjátok le a FEL/BAL+SELECT+A kombinációt és tartsátok meg a címképernyő megjelenéséig. Ezután indítatok egy új játékot, és a karakterválasztó képernyőn választható lesz Goro.

Varga Imre, Tótkomlós

TETRIS PLUS

PSX

Pályaválasztáshoz "Puzzle" módban a Password képernyőn állítsátok be a következő színeket: világoskék, rózsaszín, zöld, világoskék, rózsaszín, zöld. Ezután nyomjatok X-et.

Farkas Sándor, Makó

CROC – LEGEND OF THE GOBBOS

PSX

Az összes videó megnézése: a főmenüben (Start/Options) nyomjátok le a Select+■ gombokat, amely hatására

a "SHOW INTRO" felirat felett megjelenik egy új opció. Állítsátok be az aktuális videó számát, majd nyomjatok x-et.

Bozóki János, Orosháza

RASCAL

PSX

A következő szavakat a Password menüben kell beírni.

INFIN: Sérthetatlenség

JUICY: Végtelen muníció

HOUSE: Pálya (R1) és szoba (R2) választás játék közben.

Török Tamás, Jászberény

T2: THE ARCADE GAME

SNES

Korlátlan continue-hoz a címképernyőn, nagyon gyorsan üssétek be: BAL, FEL, JOBB, FEL, BAL, BAL, BAL, JOBB, LE, LE. Hangjelzés hallható a sikeres bevitelkor. Játék közben az "R" gomb lenyomásával aktiválhatjátok a csalást.

Szénási Kázmér, Várpalota

COLIN McRAE RALLY

PC

A következő kódszavakat névként írjátok be.

FREEWAY: Minden pálya választható

DARKSIDE: Éjszakai pályák

BACKAGAIN: Fordított irányú pályák

PASSEDOUT: Nicky Grist ül a volánnál

WHITEOUT: Ködös pályák

PRESSFAST: Gyorsabb tempó

CHOIRBOY: Vékony hangú bemondó

SPECIAL: Új kameranézetek a Replay-ben

ROCKETMAN: Turbó

BIGGUNS: Dupla motorerő

TURNBACK: Valódi kormányzás

ALIENGOO: Speciális jármű

Dávid Sándor, Szombathely

TOMB RAIDER 3 - ADVENTURES OF LARA CROFT

PSX

A következő csalásokat játék közben kell beütni.

Minden fegyver, medi pack, fáklya és mentő kristály: L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Sikeres bevitel esetén Lara felsikolt.

Szintugrás: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Helyes bevitel esetén Lara "No"-t mond.

Minden "Secret": 5xL2, R2, 3xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2. Sikeres bevitelkor Lara "No"-t mond. A játékban 59 "Secret" található. Ha mindet összegyűjtitek, választhatóvá válik az "ALL HALLOWS" bonuszpálya.

A "Lara's home" pályán megkapjátok a versenypálya kulcsát: R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. Helyes bevitelkor Lara "No"-t mond.

Energia visszatöltés: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Helyes bevitelkor Lara felnyög.

A versenypálya kulcsának megszerzése Lara otthonában: Menjetek a könyvtárszobába. Lépjetek (az ajtóból nézve) jobbról a második könyvespolchoz és mozdítsátok el az egyik könyvet. Hatására kialszik a tűz a kandallóban. Másszatok fel a kéménybe, majd a titkos átjárón menjetek a kapcsolókarig. Ez nyitja a lépcsőfelfutót (az épület főbejáratával szemben) alatt lévő már lassan legendás ajtót. Mint a Tomb Raider 2. részében, most is időkapcsolóval van ellátva, és ezért igyekezni kell a bejutással. Szóval mérjétek fel a helyzetet, hársítátok el az akadályokat, húzzátok le a kart és futás....

Ha némi küszködés után végre sikerül átjutni az ajtón, kellemes élményben lesz részetek. A pincében egy hatalmas akvárium fantasztikus látványa fogadja az érkezőt. A tologatósládánál, a mennyezeten található üregbe másszatok fel, és az akváriumban úszkálva keressétek meg a néhai labirintus bejáratának kulcsát.

A kulccsal menjetek a labirintus kovácsoltvas ajtajához és lépjetek be az átalakított területre. Jó szórakozást.

Farkas József, Budapest

DEMOLITION MAN

MD

Szintugráshoz játék közben pauzáljatok, majd üssétek be a következő kombinációt: BAL, JOBB, A, B, B.

Szél Sándor, Eger

MISSION: IMPOSSIBLE

N64

Játékleírás

Küldetés kódnev: ICE HIT (jégcsapás)

Helyszín: Lundkwist Base (Lundkwist bázis)

Küldetés részfeladatai:

- A külső elváltoztatása
- Az igazoló levél felvétele
- Az elektromos szekrény paneljének szétzúzása (csak Impossible fokozaton)
- Irány a bázis titkos központja, Subpen Stratégia

A ládákon ugrálj fel, lendülj át a drótkerítésen, majd haladj párhuzamosan mellette, így elérkezel a radarodon jelzett épülethez. Lép be és likvidáld a tisztet. Bármelyik megoldást választod (pisztoly, ököl) gyorsan kell cselekedned, mert különben riasztja az őrköt.

Miután az arcelváltoztatóval magadra öltötted az új külsőt (a tiszt külsejét), vedd magadhoz az íróasztalon lévő borítékot.

A transzformátor mellett elhelyezkedő elektromos szekrény paneljét (ne feledd, ezt csak Impossible fokozaton kell teljesítened) az arcelváltoztatás előtt kell megrongálnod. Ha az arcsere után teszed és valaki észrevesz, meghiúsul a küldetés.

Miután átadtad a levelet a teherautó sofőrjének, ugorj fel a jármű platójára. Clutter követi a példát és csatlakozik hozzád.

Helyszín: Subpen (titkos központ)

Küldetés részfeladatai:

- Az aknák megtalálása
- Az akna átadása Clutter-nek
- Szabotáld az ágyúnaszádot
- Csatlakozz Doweyshez

Stratégia

Megérkezés után Clutter rögtön magadra hagy. Fordulj meg és fuss a konténerek takarásában lévő beton-építményhez (a radaron piros pont jelzi). Lépj be és a polcra vedd le a két aknát.

Az aknák felszedése után az épület és a konténerek között menj a radaron jelzett zöld pont irányába. Clutter a dokk közelében, a ládák és a betonkerítés között rejtőzik. Add át neki az egyik aknát, a maradékot pedig helyezd el az ágyúnaszád oldalán. Ezután csatlakozz Doweyshez aki nemrég érkezett motorcsónakkal. De légy óvatos, mielőtt használnád a lefelé vezető létrát, nézz körül, hogy a távozásnak ne legyen szemtanúja, mert különben elkapnak benneteket.

Küldetés kódnév: Recover Noc List
(Noc-Lista megszerzése)

Helyszín: Embassy Function (A prágai Orosz Nagykövetség)

Küldetés részfeladatai:

- Az arcelváltoztató megszerzése
- A kotta megszerzése
- A hányatópor megszerzése
- Az ital megszerzése
- A füstgenerátorok elhelyezése

- A gyilkos likvidálása

- A nagykövet személyazonosságának átvétele

- A lezárt területre való behatolás

Történet

Candice Parkert és Robert Barnest, a két IMF ügynököt fogva tartják a prágai Orosz Nagykövetségen. Velük együtt az oroszok megszerezték a NOC ügynökök listáját is. Két másik ügynök, Sarah Davies és Dieter Harmon érkezéskor már a helyszínen vannak. Ők segítik a munkádat.

Stratégia

Megérkeztél a fogadásra. Rögtön meglátod Saraht, amint egy szmokingos úrral beszélget. Lépj közelebb hozzájuk és szólítsd meg kétszer a férfit, aki erre odébb áll. Miután meggyőződted róla, hogy senki nincs a közelethez, kérd el Sarahtól az arcelváltoztatót. Körülbelül ekkor tudod meg, hogy egy bérgyilkos vadászik rád. A vörös ruhás nőt először a nagyteremben láthatod, amint a zongorajátékot hallgatja unott arccal. Amikor követni kezd, menj be a mosdóba és készítsd elő a fúvócsövet. Amint megjelenik, végezz vele. Ha nem vagy elég gyors, ő tesz el téged láb alól. A nagyteremben, Dietertől a bárparttól kérd el az italt és a hányatóport.

Beszélg a zongoristával, aki megkér téged, hogy keresd meg az elvesztett kottáját, ez azért is érdekes, mert a nagykövet úr kedvenc dalát tartalmazza.

A folyosón szólítsd meg a fotelben ücsörgő urat, és miután felállt, vedd magadhoz a kottát.

A zongorista a megtalált kottájához jutva rögtön rázendít a nagykövet kedvenc dalára.

A felcsendülő dallam lecsalja az emeletről a nagykövet urat. Kínáld meg a nálad lévő borral, azután kövesd a mosdóba és üsd le. Öltsd magadra az arcát.

Helyezd el a szellőzőrácsoknál a füstgenerátorokat. Vigyázz, hogy a tevékenységedet ne lássa meg senki, mert különben letartóztatnak.

Az emeleten menj a lifthez és távozz a szintről.

Helyszín: Embassy Warehouse
(a nagykövetség raktára)

Küldetés részfeladatai:

- Keresd meg a vegyvédelmi ruhát
- Találd meg a kijárat ajtó kulcsát
- Kutasd fel az öt műholdvevőt tartalmazó ládát (csak Impossible fokozaton)
- Hatolj be a nagykövetség központjába

Stratégia

A liftajtó feltárul. Megérkeztél a vegyi raktárba. A liftből kilépve egy egyenruhás őr állja utadat. Üsd le és vedd el a fegyverét. Az előrejutáshoz szét kell lőned néhány gázt tartalmazó ládát, bár ahol lehetőséged van, inkább a faládákra célozz.

Az életben maradás egyik legfontosabb eszköze a vegyvédelmi ruha.

Ezt a kezeslábast (Possible fokozaton) a két orosz felirattal ellátott láda után keresd. Az overallt rejtő láda egyedi, így könnyen megjelölhető. Nehezebb fokozaton (Impossible) egy kicsit távolabb van eldugva az életmentő öltözet.

A kijárat kulcsa egy zöld overalloal embernél van. Figyeld a radaron a piros pontot.

Az öt műholdvevő, öt zöld katonai ládában rejtőzik. Kutasd fel (csak Impossible fokozaton) és semmisítsd meg őket.

Keresd meg a kijáratot és hatolj be a nagykövetség központjába.

Helyszín: KGB HQ (KGB parancsközpont)

Küldetés részfeladatai:

- Beszélj Barnes-szal
- Keres meg a csipogót (csak Impossible fokozaton)
- Keres meg a Video-kimerevítőt
- Keresd meg az arcelváltoztatót
- Vedd magadhoz a tűfegyvert
- Szabotáld a videokapcsolatot
- Keresd meg a kilépési kulcskártyát
- Szerezd meg a Transzfer-parancsot
- Szökj meg Candice-szel

Stratégia

A liftből kilépve indulj el balra és a folyosó végén lévő ajtón lépj be. Beszélj Barnes-szal, aki még halála előtt elárulja neked, hogy az egyik folyosón elrejtette az Ex-KGB-s, Golytsine maszkját.

A kommunikációs szobában vedd magadhoz a csipogót (csak Impossible fokozaton).

A takarítószer-raktár előtt posztoló őrt csalogasd el az ajtó elől a csipogóval (csak Impossible fokozaton). Mielőtt visszatér, hozd ki az arcelváltoztatót a raktárból. Elég gyorsan kell cselekedned. Possible fokozaton nincs őr az ajtó előtt.

A duplaszárnyú ajtónál szólítsd meg az őrt és lépj be az irodába. Az íróasztalról vedd fel a típusztolyt, és hátulról lódd le vele (ha a tiszt nem érzékeli a merényletet, a riasztó nem szólal meg) a biztonságiak főnökét. Használd az arcelváltoztatót.

A börtönben (ahol Candice-t őrzik) csend el az asztalról a video-kimerevítőt.

Térj vissza abba a helyiségbe, ahol a biztonságiak főnökét eltetted láb alól. Használd a könyvespolcba rejtett sárga kapcsolót. Az elmozduló kép takarásából feltűnő újabb kapcsoló aktiválása után a szobában megnyílik egy titkos helyiséghez vezető út. A kameravezérlő szobában a két katonát tedd ártalmatlanná és használd a video-kimerevítőt. Az asztalon megtalálod a kilépési kulcskártyát.

A transzfer-parancsot kérd el a kommunikációs szobában dolgozó úrtól.

A börtönőrnöknek add át a transzfer-parancsot.

Candice-szel menj a kijáráshoz és használd a kulcskártyát.

Helyszín: Security Hallway (Biztonsági folyosó)

Küldetés részfeladatai:

- Biztosítsd az átjárást Candice számára
- Aktiváld a főkapcsolót

Stratégia

Candice a számítógépes tudásával egy rövid időre láthatóvá tudja tenni a padlóba épített veszélyes szakaszokat.

A kék padlólapokon ugrálva juss el a folyosó végéig, és a falikapcsoló segítségével hatástalanítsd a csapdákat.

Helyszín: Sewage Control (Alagsori vezérlő)

Küldetés részfeladatai:

- Keresd meg a superkomputert
- Véd meg Candice-t
- Szerezd meg a NOC-listát
- Tűnés!

Stratégia

Kutasd fel az összes terminált és aktiváld őket. Miután az utolsóval is végeztél, elindul a visszaszámlálás.

Véd meg Candice-t a támadóktól.

A visszaszámláló elindulása után vedd meg Candice-t a superkomputerhez. A NOC-lista megszerzése után menjetek a pálya bejáratához.

Helyszín: Escape (Biztonsági folyosó)

Küldetés részfeladatai:

- Biztosítsd az átjárást Candice számára.
- Keresd meg Golytsine maszkját
- Szerezd vissza a listát

Stratégia

A mennyezeten kereplő fegyverekre lőj rá. Ha jól céloztál és eltaláltad, forgó mozgásba kezdenek. Impossible fokozaton nagyon sietni kell, mert gyorsan magukhoz térnek és leszedik Candice-t.

Candice a számítógép segítségével megnyitja azt az ajtót, amely mögött a faliládából felveheted Golytsine maszkját.

Közben Candice-t megtámadják és elveszik tőle a NOC-listát. Ha elég gyors vagy, le tudod lőni a katonát (akinél a NOC-lista van), mielőtt az csatlakozni tudna a szakaszához.

Téritsd magához a liftben eszméletlenül heverő Candice-t és menjetek a kijáráthoz.

Helyszín: KGB parancsközpont

Küldetés részfeladatai:

- Vedd vissza a videó-kimerevítőt
- Használd Golytsine maszkját
- Keresd meg a kijárat kulcsát
- Szabadítsd ki Candice-t
- Lődd szét a négy kamerát (csak impossible fokozaton)
- Hagydátok el a helyszínt

Stratégia

A videorendszert hozd működésbe (hátaltalanítsd a videó-kimerevítőt).

Öltsd magadra Golytsine maszkját. Ezután három perced (csak impossible fokozaton) marad a küldetés befejezésére. Az idő elteltével szertefoszlik az álca és megszűnik az inkognitó.

A kommunikációs szobában vedd magadhoz a kijárat kulcsát.

Ha Candice-t elkapták, menj a börtönhöz és likvidáld az őrt. A tetejéről vedd fel a robbanó rágó gumit és helyezd el a cella ajtaján.

A folyosón és a börtönben lévő két-két kamerát lődd szét (csak impossible fokozaton).

A füstölő duplaszárnyú ajtónál használd a kulcsot.

Helyszín: Fire Alarm (Nagykövetség)

Küldetés részfeladatai:

- Biztosítsd az átjárást a lifthez
- Keresd meg Jack-et
- Öltözz tűzoltónak
- Adj Candice-nek tűzoltóruhát
- Hagyd el a követséget

Stratégia

A két akadékoskodó katonát tedd hűvösre, hogy Candice baj nélkül eljuthasson a lifthez.

Jack-et a lépcső közelében keresd. Beszélj vele, majd kövesd a mosdóba.

Kapsz két tűzoltóruhát Jack-től. Öltözz át, a másikat pedig vidd a liftben várakozó Candice-nek. Arra viszont vigyázz, hogy a mosdó elhagyásakor semmi ne legyen a kezében (impossible fokozaton), mert különben lesznek a katonák.

Add át Candice-nek az öltözetet és fussatok a kijáráthoz.

Küldetés kódnev: CIA ESCAPE (menekülés a CIA épületéből)

Helyszín: Interrogation (vattatószoza)

Küldetés részfeladatai:

- Szökj meg a vattatás elől
- Szedd össze a felszerelésed
- Menj a folyosóra
- Tűnj el a vattatószeztorból
- Szerezd meg az ujjlenyomatokat
- Kutasd fel az őrmestert
- A lifttel menj a gyengélkedőbe

Történet

Kellemen szituációba kerül. A CIA alaptalanul meggyanúsít, és ezért menekülnöd kell. A vattatásoddal megbízott CIA-sek egy szérumot adtak be neked, amitől rosszullet kerülget.

Stratégia

A szé mögött jobb oldalon kutasd fel és nyomd meg a kapcsolót. Hatására feltűnik egy rejtett üvegfelület. Ekkor az asztalon lévő hangszóró jelezni kezd. Candice hív és tudatja veled, hogy a kávéspohárnál található egy robbanó rágóumi. Ragazd fel az üvegfalra és a robbanás után ugorj ki a nyílason. Az irodában, az asztalról szedd össze a felszerelésed, majd hagyd el a helyiséget. Fuss keresztül a rácsos kapun mielőtt az őrködő tengerészgyalogos be tudná zárni. Ezután likvidáld, majd másold le az ujjlenyomatát és nyisd ki az ajtót. A folyosón lévő ládák takarásából vedd fel a festéksprayt és minden kamerát fújj le vele. Így nem fedezhetik fel a kiléted. Utad során találkozol két olyan őrrel, akik

lelövésük után nem "szívódnak" fel. Vegyél tőlük ujjlenyomatmintát, mivel a következő ajtók csak ezzel lesznek nyithatóak.

A puli mögötti fickót lödd le a tőpisztollyal. Lépj be a szomszédos irodába, és az őrmestert kényszerítsd, hogy kíséren el a lifthez. A liftben üsd le a kíséreted.

Rejtsd el a fegyvereidet és lépj be a gyengélkedőbe. Beszélj a helyiségben bal oldalt dolgozó ápolónővel, aki meggyógyít téged. Ezután menj a bringás pasas mellé és nyomd meg a piros gombot. Miután a kiterült férfi köré sereglett ápolók már nem figyelnek, mássz ki az ablakon.

Helyszín: CIA Rooftop (A CIA épületének teteje)

Küldetés részfeladatai:

- Szabotáld a heliport jelzőfényeit.
- Keresd meg a felszereléssel teli zsákot.
- Keresd meg a zóna digitkártáit.
- Javítsd meg a világítást.
- A heliport közelében installáld az EMS-t.
- Juss be a biztonsági szintre.
- Keresd meg a biztonsági szint kódját.
- Találkozz Candice-el.

Stratégia

Ezen a pályán van egy fontos szabály: Ne menj (inkognitó nélkül) az őrk közelébe. Ha van rá lehetőség, inkább távolabbról szedd le őket.

Az első őrtől vedd el a kódkártyát. Mássz fel az Őrbódé tetejére és hatástalanítsd az elektromos padlót. Menj a szint másik oldalára, majd a következő kapcsolóval szabotáld a helikopter leszállópálya jelzőfényeit. A korláton át ugorj rá az Őrbódé tetejére, majd mássz vissza az előző szintre. Vedd magadhoz a Candice által odakészített zsákot (impossible fokozaton a zsák egy szinttel feljebb, az Őrbódében lesz felvehető), és öltözz át szerelőruhába.

Hatolj be a helikopter leszállópályára. Az ajtó kinyitása után menj le a bal oldali lépcsőn és kapcsolj vissza a jelzőfényeket, majd fuss a leszállópályához. Használd az EMS-t a falon található kapcsolódoboznál, majd menj le a jobb oldali lépcsőlejárón. Az őrtől vedd el a továbbjutáshoz szükséges kódkártyát, az alagút után következő őrtől szerezd meg a digitkártyát. Fuss a ládáig, kapaszkodj fel rájuk, de mielőtt átmásznál a korláton, használd az infravörös szemüveget. Helyezd a deflektort a sugarak vonalába, majd lendülj át a biztonsági szintre.

A következő Őrbódé ajtaja biztonsági számkóddal nyílik. A kombináció megszerzése érdekében mássz fel a ládákra, helyezd el a kamerát, majd bújj el a bódé mögé. Rövid várakozás után megjelenik az őr. A kamera jelzi, ha megvan a kódsor.

A tetőn keresd meg Candice-t.

Helyszín: Terminál Room (Terminál szoba)

Küldetés részfeladatai:

- Kapcsold be a komputert.
- Szerezd meg a NOC-listát.
- Tűnés!

Stratégia

A szellőzőcsatornát keresztező piros lézersugarak csak sérülést okoznak, míg a sárgák azonnal riasztják az őrköt. Ezért próbáld elkerülni őket. Impossible fokozaton az utolsó sárga lézersugár nem mozdul a helyéről, ezen csak kilengéssel lehet túljutni.

Az utolsó sárga lézer elhagyása után várd meg amíg a kezelő visszajön és elmegy, ezután folytasd az akciót. Lendülj az ajtó jobb oldalához és az ott található kapcsolóval kapcsolj be a komputert. Lendülj át a terminálhoz és szerezd meg a NOC-listát.

Amint végeztél expressz gyorsasággal hagyd el a területet.

Helyszín: Rooftop Escape (Szökés a tetőről)

Küldetés részfeladatai:

- Juss el a heliporthoz.
- Hatástalanítsd az EMS-t.
- Szökj el a helikopteren.

Stratégia

Az első feladat: Átjutni a lézersugarakon. A "kódos" bódéból kilépve érdemes ismét használni az infravörös szemüveget. Menj a reflektor melletti

ládához és a tetejéről ugorj az alsó szintre. Próbálj egy kicsit rézsútosan ugrani, nehogy eltaláljanak a sugarak. Amikor összeszedted magad egy kis elterelő hadmozdulatot kell végrehajtanod. Menj a gázcsövekhez és tedd rájuk a Candice-től kapott robbanó rágógumit.

A helikopter leszállópályán hatás-talanítsd az EMS-t, majd törd szét. Ha ez megvan, menj a helikopterhez és amint elkezd felszállni kapaszkodj fel rá.

Küldetés kódnev: MOLE HUNT

(Vakondvadászat)

Helyszín: Station (Vasútállomás)

Küldetés részfeladatai:

- Véd meg Ethan-t.
- Szállj fel a vonatra.

Stratégia

A küldetés lényege Ethan szemmel tartása és védelmezése. Ha eltűnne a látókörzetedből válts nézetet (B gombbal) és a távcső automatikusan ráhangolódik.

Légy nagyon óvatos az esetleges támadókkal szemben, mert nem mindenki ellenség, aki kabátzsebbe nyúl. Lehetőség szerint csak akkor lőj, ha a támadó felfedte kilétét. Civil sérülés esetén végetér a küldetés.

Helyszín: Train Car (Vasúti kupé)

Küldetés részfeladatai:

- Tedd ártalmatlanná Max pribékjeit.
- Találkozz Candice-el.

- Zárd le a kijáratokat.

- Üsd ki Max testőreit.

- Állítsd meg Max-et és szerezd meg a NOC-listát.

- Hatástalanítsd a bombát.

Stratégia

Az első feladat az utasfülkékben lévő pribékek kilövése. Könnyű célpontok, ámde a rohángáló civilek nagyon megnehezítik a dolgodat. Igyekezz, hogy ne találj el közülük egyet sem, mert ez a küldetés végét jelentené.

Candice-t a negyedik koci, negyedik kupéjában találod.

A negyedik és ötödik koci között lévő átjáróban a kapcsolóval blokkold a kijáratokat.

Az ötödik koci végében a kék-fekete egyenruhás kalauzt üsd le és öltsd magadra a külsejét.

A következő koci, negyedik kupéjában találod Max-et. A Candice-től kapott gázkapszulát dobd be a kupéjába. Cselekedj gyorsan, mert különben Max aktiválja a vonaton lévő bombát. Vedd magadhoz a listát és a távirányítót, majd végezz a testőrökkel.

A büfékocsi tele van ellenséges ügynökökkel. Lődd le őket.

A postakocsiban tedd hűvösre Max testőreit, majd a ládáról gyűjtsd be a folyékony nitrogént és a lángszórót. A széf pántjait izzítsd fel pirosra, majd hűtsd le nitrogénnel. Ha kellően lehült, szét pattan. Nyisd ki a széfet és a távkapcsolóval hatás-talanítsd a bombát.

Helyszín: Train Roof (A vonat teteje)

Küldetés részfeladatai:

- Kapd el Phelps-t.

Stratégia

Kövesd végig Phelps-t a vonat tetején, majd amikor szökni próbál, lödd le a helikoptert.

Küldetés kódnév: ICE STROM (Jégvihar)

Helyszín: Subpen

Küldetés részfeladatai:

- Szerezd meg az AF zavarót.
- Szerzed meg az aknát.
- Add át Clutter-nek az AF zavarót és az aknát.
- Szerezd meg a gázinjektort.
- Szerezd meg az RC detonátort.
- Dowe-y-nek add át a drótvágót.
- Szabotáld a szivattyúházat.
- Csatlakozz a többiekhez a parancsnoki épület tetején.

Stratégia

Ezen a pályán fontos szerepe van a radarnak, mert a legtöbb tárgy a nyílt területen van szétszórva.

Először gyűjtsd be az AF zavarót és az aknát, mivel ezt a két eszközt gyorsan (mielőtt fel nem fedezik a társad) át kell adni Clutter-nek. Az AF zavaró a dokk másik oldalán a ládák tetején van elrejtve. Az akna szintén ezen az oldalon a legközelebbi reflektor, és egy barna konténer között, a földön található. Ezeket add át Clutter-nek.

A gázinjektort a szivattyúház mögött, a fal tövében keresd.

Eközben a detonátort megtalálja az

egyik őr. Menj az örök épületéhez és az ajtón fecskendezd be egy kis gázt. Az injektor hatásától mind a három katonára harcképtelenné válik. Ezután sétálj be, majd az asztalról vedd fel a detonátort és az infravörös szemüveget.

A robbanóanyagot parancsnoki épülethez közeli konténerek között keresd.

Menj a szivattyúházba és az íróasztalról vedd fel a drótvágót, majd helyezd el a bombát a főtartályok közelében. Az épületből kiérve használd a detonátort. A drótvágó ollót add át a szivattyúház mellett megbúvó Dowe-y-nek.

Mássz fel a parancsnoki épület tetejére, likvidáld a támadókat, majd ugorj fel az egyik teherautó tetejére.

Helyszín: Tunnel (Alagút)

Küldetés részfeladatai:

- Keresd meg a robbanóanyagot.
- Szabotáld az alagutat.

Stratégia

A robbanóanyagot az első platformon keresd.

Az alagút nyolc tartópillérjénél helyezd el a robbanóanyagot.

Helyszín: Mainland (Szárazföld)

Küldetés részfeladatai:

- Keresd meg az elektromos szekrény rajzát (csak impossible fokozaton).
- Vedd át Clutter-től a plasztikot és a robbanószert.
- Szabotáld az erőművet.
- Szüntesd meg a kamera energiaellátását.

- Vedd el a könyvelő személyazonosító kártyáját.
- Hozd ki a táskát a bunkerből.
- Szabotáld a táskát.
- Vidd el a találkozóra a táskát.
- Robbantsd szét a helikoptert.
- Lődd ki az eladót (csak impossible fokozaton).
- Clutter-rel szökj meg a naszádon.

Stratégia

Ezen a pályán Clutter, Dowey és te különösen összehangolt munkát végeztetek. Clutter a bombákat készíti elő, Dowey egy távcsöves puskával biztosítja a terepet és te pedig végrehajtod az egyéb feladatokat.

Bújj át a kerítés kivágott részén és menj (csak impossible fokozaton) a barakokhoz. Az egyikből vedd magadhoz a belépési kódot, a másikkól az elektromos szekrény rajzát.

Kelj át a folyón az alagút peremén. A bunker tetején posztoló őrköt lődd le, majd indulj el a radaron jelzett zöld pont irányába. Clutter-től vedd át a plasztikot és a robbanószert.

Közben Dowey-el lődd le (géppuska ikon) a transzformátor körül örködő két terroristát.

A plasztikot helyezd el a transzformátor mellett lévő elektromos szekrényen (impossible fokozaton használd a rajzot), majd lőj bele.

A transzformátor mellett rakd le a robbanószert.

Menj a "kamerás" barakba és lődd le a könyvelőt. Vedd fel az asztalról a

személyazonosító kártyát, majd öltsd magadra a külsejét.

Kelj át a hídon és menj be a baraképületbe. Az őr kérésére (csak impossible fokozaton) mutasd be a belépési kódot. A hatszögletű vasajtót nyisd ki és vedd magadhoz az értékesítésre váró táskát. Vidd Clutterhez aki egy bombajó meglepetést helyez el benne.

A helikopter leszállópályával szemben lévő téglapépületben add át a táskát a vásárlónak. A helikopter felszállása után aktiválódik a "meglepetés".

Lődd le (csak impossible fokozaton) a dzsippel menekülő embereket.

Dowey-el szedd le az ágyúnaszád őreit, majd szálljatok be és hajózzatok el.

Helyszín: Gunboat (Ágyúnaszád)

Küldetés részfeladatai:

- Szökj meg az ellenséges bázisról.
- Rombold le a gázgyárat.
- Rombold le a radart (csak impossible fokozaton).
- Rombold le a fővédelmi vonalakat (csak impossible fokozaton).

Stratégia

Lőj mindenre, ami eléd kerül. Szedd le a tornyokat és bunkereket, mert ha épen maradnak, hátba lőnek. Figyeld magad előtt a vizet, aknák lehetnek benne.

Rombold le (csak impossible fokozaton) a radarállomást.

Lődd szét a gázgyárat és dönts le a tornyait.

A játékleírásnak ezzel vége, de a családokat kedvelők részére tartogatunk még néhány csemegét. A küldetés választó képernyőn üssétek be a következő kombinációkat:

Végtelen muníció: C-FEL, Z, C-BAL, Z, C-BAL.

7.65 mm pisztoly hangtompítóval és 30 lövedékkel: C-FEL, L, C-JOBB, C-BAL, C-LE.

Sérthetlenség: R, Z, C-LE, R, R.

Nagy láb mód: C-LE, R, Z, C-JOBB, Z.

Óriási fej: C-LE, L, C-FEL, C-JOBB, Z.

9 mm Hi Power 30 lövedékkel: R, L, C-LE, C-FEL, C-LE.

Uzi 30 lövedékkel: C-JOBB, C-BAL, C-JOBB, C-LE, C-LE.

Turbó mód: C-FEL, Z, C-FEL, Z, C-FEL.

Radics Antal, Szeged

S. C. A. R. S.

PC, PSX

A következő Password-öket a "Settings" menüben lehet aktiválni.

Guepard autó: RUNNER

Panther autó: MYSTER

Scorpion autó: DESERT

Cobra autó: RATTLE

Minden autó

és kupa: ALLVID

Master mód: XPERTS

Crystal kupa: GLASSX

Diamond kupa: ROCKYY

Zenith kupa: ZDPEAK

Tóth Ferenc, Ózd

COLONY WARS: VENGEANCE

PSX

A következő kódszavakat a Password menübe kell beírni.

Sérthetlenség: Vampire

Minden fegyver: Tornado

Primary fegyver: Dark

Angel

Vételen Secondary

fegyver: Chimera

Végtelen

Afterburners: Avalanche

Végtelen pénz: Hydra

Minden hajó: Thunderchild

Szint-, és videó választás:

Demon

Multi család: Blizzard

Csalások

kikapcsolása: Stormlord

Bihari József, Pécs

AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME

PC

Játék közben nyomjatok Entert. A megjelenő menübe írjátok be a csalást, majd ismét nyomjatok Entert.

DARK RAIN: álló helyzetben az íjászok fává változnak.

BLACK RIDER: a lovas íjász jobb statisztikát kap.

CONVERT THIS!: új pap.

BIG MOMMA: autó rakétavetővel.

POW: baba szuperfegyverrel.

STORMBILLY: harci robot.

KING ARTHUR: 999 sárkány HP a sasoknak.

GRANTLINKSPENCE: az állatok egy harapással ölnek.

STEROIDS: gyorsabb építkezés.

HOME RUN: Scenario megnyerése.

DIEDIEDIE: mindenki meghal.

RESIGN: a harc feladása.

REVEAL MAP: teljes térkép.

PEPPERONI PIZZA: 1000 élelem.

COINAGE: 1000 arany.

WOODSTOCK: 1000 fa.

QUARRY: 1000 kő.

MEDUSA: átváltoztatja a falusiakat*

PHOTON MAN: katona lézerfegyverrel**

GAIA: állatok irányítása.

FLYING DUTCHMAN: a katapult hajók mozoghatnak a földön is.

KILLX: megöli az "X" számú játékost.

BIGDADDY: autó rakétavetővel.

BIG BERTHA: katapult nagyobb hatótávolsággal.

HOYOHOYO: Pap 600 hit ponttal és hatszoros sebességgel.

ICBM: a ballista 100 pontot kap.

JACK BE NIMBLE: a katapult tüze a parasztokat nem sebz***

E=MC2 TROOPER: csapatszállító hajó nukleáris rakétával.

HARI KARI: öngyilkosság.

NO FOG: A térképen minden mozgás látható.

*: írjátok be a kódot, majd válasszatok egy ellenséges falut. A Black Rider halála után az emberek átváltoznak. A Black Rider miután meghalt, nehéz katapulttá válik.

** : A települések központjába keressétek.

***: A kód beírása után válasszatok katapultot.

Csonka András, Szombathely

NINJA BOY

GB

A Cheat menü előhívásához a címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: FEL, FEL, LE, LE, A, B, A, B, A+START. Pályaválasztás, 80 élet és 90 csoda rúgás áll a rendelkezésetekre. A játék folytatásához a "Game over" képernyőn tartsátok lenyomva az A+START kombinációt.

Hollósi Miklós, Sárospatak

X-FILES

PC, PSX

Játékleírás

FBI területi iroda,

Seattle – 1996. április 2.

A hallban találkozol Cook különleges ügynökkel. Melegen üdvözlöl. Ezután vagy válaszolsz neki, vagy megváród, míg elmegy. Egyelőre az lesz a legjobb, ha a barátjának tart, ezért szívélyesen viszonzod a köszöntését. Lépj előre egyet és fordulj balra. Ez a szoba az irodád. Lépj be és nézz körül. Csöng a telefon. Menj az asztal mögé és vedd fel a kagylót. A főnök keres, beszélni akar veled. Menj át az irodájába. Ha tudni akarod, hogy hol van, akkor nézd meg a kijárat ajtón lévő térképet.

A főnök irodájában találkozol Skinnerrel. Kertelés helyett: két ügynöke eltűnt. Nevek? Fox Mulder és Dana Scully. Átveszed a dossziét, amiben benne van a két ügynök színes fényképe, a rájuk vonatkozó írásos anyag, valamint egy fekete-fehér fénykép, ami ketteükről készült. A játék során ezt a dossziét fogod a bizonyítékok tárolására használni.

Beszélg Skinnerrel. Kérdezd meg tőle, utoljára hol látták az eltűnt ügynököket, és milyen ügyn dolgoztak. Megtudod, milyen parancsot kaptak. A Dulles Nemzetközi Repülőtérrel repültek Tacomába, és az everetti Comity Innben szálltak meg. Kérdezd meg Skinnertől, hogyan viselkedtek korábban. Tegye fel minden kérdést, még azokat is, amelyek lényegtelennek tűnhetnek. A válaszok alapján esetleg új kérdések fogalmazódhatnak meg benned, és az ezekre kapott válaszok talán fontosak lehetnek. Beszélg a főnökkel is. Ő nem tud valami sokat, de utasít, hogy valamennyi folyamatban lévő ügyedet add át Cook ügynöknek. Amint kilépsz az irodából, ez a minden lében kanál fickó kérdezősködni kezd. Vágj hozzá jó képet, azután menj be az irodájába és beszélj vele. Ne kérd meg, hogy küldjön APB-t!

Menj át a saját szobádba. Ül le az asztal mögé, és nézz bele a telefon alatti, jobb oldali fiókba. Vedd ki a fegyvert, a bilincset és a jelvényt. Használd a komputert. A password:

shiloh. (A passwordot megtalárod a faliújságon is.) Olvasd el az e-mail-edet.

Vedd ki a dossziét az íróasztalodból, add át Cooknak. Skinner bejön hozzád, aztán mindketten elindultok Everettbe. Menj az ajtóhoz, és válaszd ki úticélnak Everettet, aztán a Comity Innt, hogy eljuthass oda.

Comity Inn, Everett - 1996. április 2. Beszélg a pult mögött álló lánnyal. Mutasd meg neki az igazolványodat. Kérdezősködj tőle a két eltűnt ügynök felől. Kérdezősködj a bérelt kocsiról, ami egy Ford Taunus. A rendszáma: 621517. A cetli, amit a lány írt, már a dossziédban van. Az információ bekerült a jegyzetfüzetedbe is. Kérd meg a lányt, hogy mutassa meg neked a 103-as és a 104-es szobát. Kutasd át a szobát. Találsz egy újságot, amiben van egy ALF (alien living form – idegen életforma) témakörrel írt cikk. Találsz egy kevés napraforgómagot, meg egy üvegnyi vodkamixet. Az ágyon lévő bőröndben találsz egy nyomozati anyagot tartalmazó dossziét (SE-75424 szám, 3X99-es ügy). A dossziében pár rajz és egy feljegyzés: "Majestic Cover Op. Warehouse Dock Railroad Connect" (Fenséges Fedőakció Raktárház Dokk Vasút Kapcsolat) Az éjjeliszekrényen, a telefon mellett egy könyv fekszik. A címe: "Odakint-ről". Jose Chung, a híres sci-fi szerző műve. Ezt vedd magadhoz.

(A könyv a sorozatnak arra a részére utal, amely a "Jose Chung : Odakint-ről" címet viselte. A filmben a szerző megpróbálja bemutatni a hazugság és az igazság között húzóódó vékony határvonalat. A főszereplőit Mulderről és Scullyről mintázta meg. A szövegrészlet, ami akkor jelenik meg, amikor a könyvet olvasod, azonos azzal a szöveggel, amit a filmbéli Chung a zárójelenetben elmond.)

Beszélg Skinnerrel. Kérdezd Scullyről és Mulderről, és az ügyről, amin dolgoztak. Skinner megemlíti a kimenő hívások jegyzékét. Megjelenik egy telefon ötlet-ikonja. Menj le a motel recepciós pultjához, és a telefonikonra való ráklikkeléssel kérdezd meg a lányt, mit tud a kimenő hívásokról. Hívd fel a kapott papírlapon szereplő számokat.

Az első egy washingtoni szám (a 103-as szobából Mulder hívta fel, a beszélgetés 8 percig tartott); 1-202-555-0149. Először egy 1-est kell tárcsáznod! Frohike (ő a 3 magányos fegyveres egyike) száma. Felveszi a kagylót, de nem mutatkozik be.

A második egy seattle-i szám (a 104-es szobából Scully hívta fel, a beszélgetés 2 percig tartott); 206-555-0182. Nem veszik fel a kagylót...

Menj vissza a motelszobába. Találsz egy laptop komputert. Vedd magadhoz. Szükséged lenne egy passwordra, amit nem ismersz. Ha túl sokszor próbálkozol a kulcsszó megtalálásával, a

rendszer "kiakasztja" magát. Megkérdezheted Skinnertől a passwordot. Azt feleli: "faith" (hit), aztán azt javasolja, próbáld meg a "descartes" szót. Egyik sem működik. Úgy döntesz, később majd átviszed a gépet a laborba.

Menj vissza a recepcióhoz, és beszélj Skinnerrel, aki veled tart. Menj vissza az FBI területi irodába, és ülj le a PC-d mögé. Az ING funkció használatával dolgozz egy kicsit.

- Keress rá a 202-555-0149-es telefonszámra. Nincs adat.

- Keress rá a 206-555-0182-es telefonszámra. Kapsz egy címet: Dockside Warehouse (Dokkmelléki Raktárház), 62 Bell, Seattle. (Használd a "phone" és a "citizen" szavakat keresési kulcsszóként!)

- Keress rá a kölcsönzött kocsni rendszámára (a "phone" helyett a "license number" kulcsszót alkalmazd). Megkapod a kocsni tulajdonosának nevét: Lariat Rental, Inc.

Menj ki a tárgyalóba, és keresd meg a "Belépés csak engedéllyel rendelkezők részére" feliratú ajtót (For Authorized Personal Only). Vedd magadhoz az itt tárolt tárgyakat: messzelátó, kamera, álkulcs-készlet, zseblámpa, infra szemüveg, bizonyítékkészlet. Hagyd el a helyiséget, és menj el a seattle-i dokkba.

*Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 2.*

Amikor megérkezel a dokkba, furcsa déja vu érzés vesz rajtad erőt. Mulder

és Scully járt itt. Megérvés? Vagy csak túl figyelmesen nézted végig az intrót? Nyisd ki a zárat az álkulccsal, és lépj be. Indulj el a hordók felé. Itt találsz pár bizonyítékot.

A hordók előtt vérfoltot látsz a padlón. Használd a bizonyítékkészletedet, vegyél vérmintát.

A vérfolttól jobbra lévő oszlopon egy beszorult golyót látsz. Használd a bizonyítékkészletedet, vedd ki a golyót és vidd magaddal.

Itt fordulj jobbra, és lépj egyet előre. Ismét fordulj jobbra, és nézz le. A padlón egy cigarettacsikket látsz. Vedd magadhoz.

Menj be a kis irodába, amiben Skinner kutakodik. A fehér ajtó mögött keresd meg a lépcsőt. Indulj el rajta. Gyűjtsd fel az elemlámpádat. Menj fel, az emeleten fordulj balra. Megtalálod a szerzőszámolását. Vedd magadhoz a feszítővasat. Menj le, és menj ki a tágas csarnokba, a ládákhoz. Nyisd fel a ládákat. Fekete port találsz bennük. A készleteddel vegyél mintát a porból.

Menj át a keskeny folyosón, vagy menj ki. Juss el a hajóhoz. Kérdezd meg a halásztól, hogy kicsoda. A neve: James Wong. Mutass neki valami igazolványt, és tegyél fel neki kérdéseket. A válaszok informálnak a raktárházban folyó tevékenységről. Különös dolgok történnek itt, például kiszáradnak a halak. Tegyél fel kérdéseket a halásznak – a bal felső sarokból húzd az ikonokat az arcára.

Menj vissza Skinnerhez, beszélj vele. Az ő arcára is húzd rá a tárgyakat, és tegyél neki rövid jelentést. Ezután hagyd el a raktárházat. Kint Skinner megemlíti a fekete Sedan-t. Egy lépés a kocsi felé, aztán válaszd ki a kamerádat. Készíts képet a Sedan rendszámablájáról. Menj át a laborba.

*King County, Kriminológiai
Laboratórium,
Seattle – 1996. április 2.*

Beszélg John Amisszel, és add át neki az összegyűjtött bizonyítékokat. Hallgasd végig a tárgyakhoz fűzött megjegyzéseit.

*FBI területi iroda,
Seattle – 1996. április 2.*

Menj be az irodádba, kapcsolj be a komputert. Futtass végig egy ellenőrzést James Wongra (név+ "citizen"). Megtudod, hogy nem Cantonból származik, született amerikai... Töltsd le a kamerából származó képeket, és vizsgáltsd meg a rendszámablát (license +government/military). Az információ bizalmas lehet, nem férsz hozzá.

Hagyd el az irodádat, és menj ki a tárgyalóba. Beszélj Skinnerrel. Addig társalogj vele, míg meg nem kapja a hívást, miszerint haladéktalanul vissza kell mennie Washingtonba. Menj vissza az irodádba. Cook ott vár rád. Beszélgess vele. Mindenről beszámolhatsz neki, amit ta-

láltál – de ha úgy gondolod, mindent elhallgathatsz. Bár még semmi sem biztos, nem ajánlatos mindent kitálalni neki. (Én nem bíznék meg benne (ne feledd: teljesen senkiben sem bízhatasz!), mert egyszer, amikor megkértem, hogy tegyen fel egy APB-t, furcsán reagált. Jobb, ha semmit sem tud!)

Hagyd el az irodát, és tedd be a laptopot a tárgyalóból nyíló helyiségbe. Menj el.

*Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 2.*

A raktár előtt egy sötét kocsi parkol. Hátról kerülj a közelébe, és az álkulcsod segítségével menj be a raktárházba. Tedd fel az infraszeműveget, és addig menj, míg meglátsz két fickót. Egy ládát cipelnek kifelé. Amikor elmennek, nyisd ki a csapóajtót (előtted van, balra, a két faoszlop között). Semmit sem találsz.

*Evelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 2.*

Menj el a lakásodra, nézz körül és gyűjts be magadról pár információt. A noteszedben lévő információkat e-mailed át Skinnernek és Shanksnak. Ezután feküdj le. Ébredj fel. A nyomozással haladni kell!

*FBI területi iroda,
Seattle – 1996. április 3.*

Menj el a területi irodába. Megtalálad Cookot. Fejbe vágták. Nézz be a tár-

gyalóból nyíló helyiségbe. Scully laptopja eltűnt. Menj át a szobádba, vedd fel a csengő telefont. Pendrell ügynök keres. Megvizsgálta a vért. Scullyé... Pendrell ügynök idegesnek tűnik? A tv-sorozatban belezúgott Scullyba. Bejön Cook. Beszélj vele. Megtudod, a raktárház közelében lelőtték Wongot. Ezután hagyd el az irodát.

*Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 3.*

Menj a raktárházhoz. Menj hátra, és mutasd meg az FBI igazolványodat az őrnök. Átereszt. Beszélj a halottkém-mel, azután a mellette álló fickóval. A kérdések feltétele után fordulj meg, és beszéljess a csinos detektívnővel. Légy kedves és kooperatív, akkor el-éred, hogy felvigyen a hajóra. Beszélj vele a raktárról meg a halakról. Nézz körül a kabinban. Egy lezárt szekrényben pirulákat találsz, meg egy sárga esőköpenyt, amin a "TARAKAN" felirat látszik. Menj ki, és beszéljess Astadourian ügynökkel.

Egy idő múlva visszajön a kikötőmester. Beszéljess vele mindenről, kérdésekről és tárgyokról. Amikor befejezted, menj vissza a kocsidhoz, és hajts el a Tarakanhoz.

*„Tarakan” teherhajó,
Seattle – 1996. április 3.*

Nézz fel, vizsgálj meg a hajótestet. Menj fel a fedélzetre, majd le a lép-

csőn. Találsz egy nagy ládát. Egy labda alakú tárgy van benne (ellenőrizd a jegyzeteket, megtudod, hogy valami gömb). Találsz néhány ládát, amin feketé sas díszel.

Menj vissza a fedélzetre, aztán fel a lépcsőn. Kutasd át a kabint. Találsz két jegyzetkönyvet, cirill betűs írással. Menj ki, vizsgáld meg a hajótest falát. Meglátod a furcsa nyomokat... Kéznnyomok lennének?

Menj fel a felső fedélzetre. Újra találkozol Astadourian ügynökkel. Az előtte lévő asztalon ujjnyomokat találsz. Add át neki a jegyzetkönyveket, és kérd meg, ossza meg veled a rájuk vonatkozó információit. Hívd fel Amis ügynököt a laborban, hogy elvégezzzen néhány ellenőrzést az ujjlenyomatokon. Megmutathatod Astadourian ügynöknek a különös égésnyomokat - de ha akarod, ezt későbbre halaszthatod.

King County Kriminológiai Laboratórium, Seattle - 1996. április 3.

Beszélg John Amisszel, és add le az ólomgömböt vizsgálatra. Megkérdezheted, mi a helyzet az ujjlenyomatokkal, de felesleges: Amisnek még nem volt ideje a vizsgálatok elvégzésére.

FBI területi iroda,

Seattle - 1996. április 3.

Menj vissza az irodába és nézd meg, milyen, a Tarakanra vonatkozó feljegyzéseket találsz a média szekció-

ban. Rábukkansz pár infóra, hogy mikor és hol találták meg. Használd a PDA-t, hogy átpostázd Skinnernek és Shanksnak a felfedezéseidet. Megnézted már a bejövő e-mailedet?

„Tarakan” teherhajó,

Seattle - 1996. április 3.

Menj vissza a hajóhoz. Újra találkozol Astadourian ügynökkel. Ha eddig nem mutattad meg neki az égésnyomokat, most tedd meg. Mutasd neki a gömböt is. A nő eléggé rémüldözős fajta. Előke-
rül az ő, elcseveg veletek és mesél egyet s mást a halottkémnél lévő hulláról.

King County Medikai Vizsgálóközpont, Seattle - 1996. április 3.

Menj el a halottkémhez. Az első kérdést Astadouriannak tedd fel. Ezután alaposan faggasd ki Truitt halottkém-et – valamennyi kérdést tedd fel –, és mutasd meg neki a tárgyakat. Megkapod a golyót, amit Wong agyából vettek ki. Rájössz, hogy a Tarakan le-
gényiségének hulláit ellopták. Astadourian – akit ekkor már Marynek nevezel – előáll egy összeesküvés-el-
mélettel, amit nem árt leellenőrizni.

King County Kriminológiai Laboratórium,

Seattle - 1996. április 3.

Add át Amisnak a második golyót. Ellenőrzi, és összehasonlítja azzal, amit korábban kapott tőled. Menj haza.

Evelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 3.

Amint a lakásodba érsz, kapszold be a komputert. Olvasd el az e-mailedet. Megtalálod John Amis üzenetét az újjelenymatokról. Futtasd át az anyagot az FBI adatbázisán – kideríted, hogy az újjelenymatok Cooktól származnak! Kapszold ki a komputert, és nyisd ki az ajtót – kopogtatnak. Cook jött el hozzád. Fél, állítólag fekete autók követték... Cook megpróbál kiszedni belőled pár információt. Legyél vele nyugodt, és mondd el neki mindent, amit hallani akar. Kérdezd meg tőle, mi a véleménye az újjelenymatokról!

Dockside Warehouse,
Seattle – 1996. április 3.

A raktárház éjszaka elég félelmetesnek tűnik. Menj oda a teherautóhoz, a sofőr oldalán szállj be. Szállj ki a másik oldalon. Nézz rá az ajtóra, olvasd el a cég nevét. Gordon's Hauling. Szállj vissza, és nyisd ki a kesztyűtartót. Vedd ki a papírfecnit a számokkal. Egy fickó közeledik a teherautóhoz. Gyorsan szállj ki az utas oldalon.

Evelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 3.

Menj haza. Kapszold be a komputert, és olvasd el a postát. Üzenet jött a kikötőmestertől. Ellenőrizd a tőle kapott telefonszámokat. Felhívod. Fűtүүлés.

Feküdj le. Másnap reggel kopogtatásra ébredsz. Vendéged jött. Astadourian az. Beszélj vele, és hagyd, hogy a videódba tegyen egy kazettát. Sistergés... Beszélj vele újra. Lefordította az orosz jegyzetkönyveket. Az 1–5 oldalon lévő információk a legfontosabbak. Vedd ki a faxot a gépből. Add át a nőnek. Nézd végig a teljes videofelvételt. Egy majdnem azonos jelenetet látsz – ami Mulderrel és Scullyval történt. Ismét beszélj a nővel. Megtudod, hogy a fickó a Gordon's Hauling sofőrje, de nem lehet beazonosítani. Ki a másik férfi? Mulder? És mi köze ennek a Tarakanhoz? Úgy döntesz, elmész... de előtte megkérdezed a nőt, lezuhanoyozhatnál-e.

King County Medikai Vizsgálóközpont,

Seattle – 1996. április 4.

Tegyél fel minden létező kérdést Truitt birodalmában. Rájössz, a robbanásnak van még néhány áldozata.

Gordon's Hauling,
Charno – 1996. április 4.

Menj a kerítés felé, nézz át rajta. Lépj be az épületbe. Nézz körül, fogd meg a lapátot. Ezután keresd a padlón lévő papírok között a rakományjegyzéket. Rátok támad egy erős idegen. Astadourian fontosnak találja, hogy megkeressen egy kellemetlen robba-

nószerkezetet, ami arra ösztönöz téged, hogy megoldd a helyzetet. Nézz a hűtőszekrény bal oldalára, és a lapáttal csapj rá a panelre – csak így szökhetsz meg. Az utolsó pillanatban... Beszélj Astadouriannal. Beszélj a furcsa szemű fickóról. A legszívesebben megcsókolnád a nőt. (Minden férfi ezt tenné a helyedben!)

*Evelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 4.*

Menj haza. Az új információkat továbbítsd Skinnernek és Shanksnak. Feküdj le. A vekker hangjára ébredsz.

*FBI területi iroda,
Seattle – 1996. április 5.*

Cookot a tárgyalóban találod. A lényeg: rajtaütést tervez egy raktárház ellen. A raktárház tulajdonosa egy bizonyos Smolnikoff. Menj oda.

*Smolnikoff raktárháza,
Seattle – 1996. április 5.*

A készletből válaszd ki a fegyveredet, azután klikkelj rá Cook fegyverére, amivel fedezni fog. Menj be, és lödd le a rossz fiúkat. Hárman vannak, jobbról, balról és középről jönnek – egyszerre. Amikor végeztél velük, menj fel az emeletre (kétszer). Itt megtalálod a következő két rossz fiút. Ezeket is nyírd ki. A másodikat egy kicsit nehéz lesz megtalálni, de nézz be a bedeszkázott ajtónyílás mögé. Amikor megjelenik előtte, lödd le.

Még egyszer menj fel a lépcsőn. A sarokszobában megtalálod a lépcsőt. Menj le. Magával Smolnikoffal fogsz találkozni. Beszélj vele. Cook elmondja, az első szinten kell lennie egy fegyvernek. Menj le, keresd meg, majd térj vissza Smolnikoffhoz és Cookhoz. Beszélj velük a tárgyakról.

King County Kriminológiai Laboratórium, Seattle – 1996. április 5.
Add át Johnnak a Smolnikoff raktárházában talált fegyvert. John kiüríti a tárat és összehasonlítja a golyókat. A hasonlóság megvan – ez azt jelenti, hogy ezzel a fegyverrel lőtték le Scullyt a dokkmelléki raktárházban.

*Smolnikoff raktárháza,
Seattle – 1996. április 5.*

Menj vissza a raktrárházba és beszélj az oroszral a fegyveréről. Cook ki fogja kísérni őt, átviszi a vadiúj belvárosi lakásába. Ezután hívást kapsz John Amistól, aki a kérésedre átment a Tarakanra, és a helyszínen rosszul lett. Radioaktivitás miatt...

*Evelyn Apartments,
Seattle – 1996. április 5.*

Mindenütt jó, de legjobb otthon. Astadourian eljön hozzád, és... már megint nagy hatással van rád. A jelek szerint Cook neki nem szólt a Smolnikoff raktárháza elleni támadásról, ezért egy kicsit dühös. Beszélj, csillapítsd le. Közben megszólal a te-

lefon. Egy titokzatos férfi arra kér, hogy hajnalban légy a Sand Pointnél. Astadourian távozik. Nézd meg az e-mailedet. Olvasd végig az üzeneteket, aztán feküdj le. Ébredés után elindulsz.

Négyes hangár, Sand Point Tengerészeti Bázis, Seattle – 1996. április 6. Menj az irodának látszó szobákba, és találkozz X-szel, a sötét és titokzatos informatórral. Nincs sok ideje, türelme még kevesebb van, ezért nem tréfál. Fogd a stiletót. Majdnem lelővik Astadouriant. Beszélj vele, és menj el Gold Barba, a kórházba, amiről X-től hallottál. Ki lehet az a bizonyos ismeretlen nő?

Presbiteriánus Kórház, Gold Bar – 1996. április 6. Találkozol az ápolónővel, és elmondod neki, hogy egy nőt keresel. A nevet fogja kérni. Megmondod neki Dana Scully nevét, ezután megadod Walter Skinner, a főnök nevét is. Egyszerűen: légy őszinte! Miután mindez megtörtént, kérdezz a nőtől bármit, ami eszedbe jut. Menj át Scully szobájához. Újra légy őszinte. Mutasd meg neki az igazolványodat, és add elő az egész sztorit. Mindenképpen mutasd meg neki a stiletót, amit X-től kaptál. Csak ezután fog megbízni benned! Ekkor fellebbenti a rejtélyről a fátylat... elmondja, mit tud.

RR1121/82434 – 1996. április 6. A vasúti remízben menj a vagonok között, egészen az út végéig. Mássz fel az oszlopra, és nézz a messzelátódba. Nézz jobbra. Az egyik kocsin meglátod a 82434-es számot. Mássz le, menj oda a kocsinhoz. Nézz be, vizsgálj meg égett maradványait. Menj ki. Találkozol egy pasassal. Van valami a számokra, de nem akarja egykönnyen átadni. Játssz el vele a kitalálósdi. A végső válasz: videoszalag. Ezzel elrontod a játékot. Fogd a szalagot. Adj a pasinak egy kis pénzt.

FBI területi iroda – 1996. április 6. Menj vissza a nyomozás központjába. Menj a komputer mögé, és tedd a pasitól kapott szalagot a komputer jobb oldalán lévő lejátszóba. Nézd végig a felvételt. Meglátod a doktor arcélét. Futtasd végig az ING-en. Kideríted, hogy az illető Jonathan Rauch ezerekes, aki az alaszakai Eisenhower Légibázison állomásozik. Kapcsolj videokonferenciára, és találkozol a Magányos Fegyveresekkel. Hallgasd végig az információkat. E-mailen keresztül megkapod Rauch házának koordinátáit. Olvasd el az üzenetet a PDA-don, és klikkelj, hogy a koordináták bekerüljenek a navigációs szekciódba. Menj el Alaszkába.

Rauch birtok, Alaszka – 1996. április 7. Menj oda Rauch házához, lépj be. Menj fel a lépcsőn. Megtalálod

Rauchot. Az egész testét vékony olajréteg fedi. Próbálj beszélni, hogy felébreszd. A mennyezetről egy kis csontváz lóg alá. Húzd meg, és megtalálod az emeletre vezető létrát. Menj fel. Megtalálod Fox Muldert. Beszélj vele, és részed lesz egy kis mulderizmusban. Vedd elő a mobil telefonodat, add átt Muldernek. Amikor elment, te is menj ki, és találkozz az NSA fickókkal. Rohanj el mellettük, vagy lőj rájuk – a lényeg az, hogy továbbjuss.

*Eisenhower Légibázis,
Alaszka – 1996. április 7.*

Scullyt az épület belsejében találd. Itt az a cél, hogy megtaláld az idegen lényt, aki megölte Raucht. Ebben az épületben több helyen is találhatsz terminálokat. Kiklikelj rájuk kétszer, és beléphetsz a főmenübe. Az egyetlen használható tárgy a térkép. Kiklikelj rá, és meglátod az épület tervrajzát. A térkép segítségével menj keresztül az épületen. Itt következik az Eisenhower Légibázis térképének alterált másolata:

A zöld pöttynél kezdés, ahol Scullyval megtaláljátok az idegenek áldozatainak holttestét. Menj előre, át az ajtón. Fontos: mindenkit öl meg, akit látsz (kivéve Scullyt és természetesen magadat). Ha a térképpel ellenőrizni akarod a terminált, menj pl. a fehér pöttyhöz. Az épületben több ilyen pont van. Menj a laborba (barna pötty jelzi). Kéress egy elektromos sokkolót. Cook

megtámad téged. Ekkor két lehetőség van: vagy lelövöd, vagy áramütést mérsz rá. Ha megölsz, akkor végleg elintézted, de a legvégén problémáid támadhatnak. (Ahhoz, hogy megtudd, milyen problémákról van szó, olvasd el az „alternatív befejezés” szkenáriót.) Ha azt akarod, hogy megnyugtató véget érjen a kaland, ne is nyúlj a stukkerhez, inkább a sokkolót kapd elő, amikor Cook rátok támad.

A következő feladat: megtalálni Muldert. Menj a kék pöttyel jelzett helyiségbe. Mulderbe beleköltözött egy idegen lény. Szólj Scullynak, hogy fusson. Ne próbáld megölni Muldert, ne lőj rá, ne használd ellene a stiletót! Válassz ki a készletből egy fegyvert, aztán fordulj jobbra. Lődd le az őrt. *Megjegyzés:* Lehet, hogy lesz egy kis gondod Mulder lelövésével – a pasas jégre akar tenni téged. Ha így történik, ereszd le a fegyvered, mielőtt belépsz a helyiségbe. Ezután szólj Scullynak, hogy fusson, és vedd elő újra a stukkert az eszköztáradból. Menj át a másik helyiségbe, és lődd le az őrt. Ha békén hagyod a fegyvert, nyersz egy kis időt, vagy Mulder kevésbé lesz ellenséges. Ha ez a trükk nem jön be, tedd “off” állásba a környezeti paramétereket – ettől a játék gyorsabb lesz, és nyersz egy kevés időt. Most menj a narancsszínű pöttyel jelölt karanténzobába. Lépj be a vörös pöttyel jelzett helyiségbe, és találkozz Scullyval. Hallgasd végig a tervét, aztán

térj vissza a rózsaszínű pöttytel jelölt szobába. Ez a vezérlőterem, rengeteg terminál van benne. Keresd meg a gombot, nyomj meg. Ekkor kinyílik a narancsszínű szobában lévő üvegszoba. Menj vissza a piros pöttyhöz, nézd végig a felszerelést. Nyomj meg egy másik gombot, hogy felkapcsold a világítást az üvegszobában.

Menj át az üvegszobába, nyisd ki mindkét ajtót. (Én először a laborhoz közelebb lévőnt nyitottam ki, másodjára pedig a piros pöttytel jelzett szoba mellett. Így sikerült elkerülnöm a bajt, ami-re mindjárt rátérek. Talán nincs jelentősége a dolognak, talán sokat segít.) Menj keresztül az ajtón, ami a sárga pöttyös szobába nyílik. Találkozz Scullyval, válassz egy fegyvert a készletárból, aztán menj arra, amerre akarsz. Az irány megválasztásától függetlenül ezután több lehetőség van:

1. Fordulj jobbra, és lépj előre kettőt, hogy lásd Muldert és az őrt, aki Mulderrel előszedte a kulcsokat, és nekilátott az ajtó kinyitásának. Amint lehetőség nyílik rá, lődd le az őrt, és vedd ki a kulcsot a zárból. Fordulj balra, menj át az ajtón. Ezután lépj be az üvegszobába, és menj át a másik felébe. Fordulj meg, nyomd meg a gombot. Az ajtó bezáródik Mulder előtt. (Figyelmeztetés: ezt az útvonalat nem rajzoltam fel a térképre!)

2. Fordulj balra, és menj előre, amíg meglátod az őrt, aki Scullyt veszi cél-

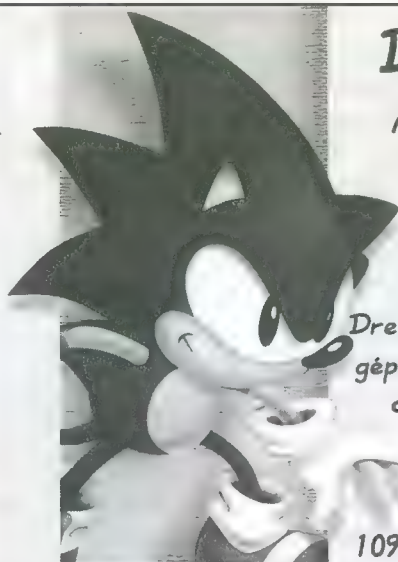
ba. Lődd le, vedd el a kulcsát. Megjelenik Mulder, szóval fuss az életedért! Kövesd a sárga útvonalat. Más szóval: fordulj jobbra, lépj előre, fordulj balra, lépj előre, nyisd ki a kerítést, fordulj jobbra, menj az ajtóhoz, menj az üvegházba, fuss keresztül rajta, fordulj meg és nyomd meg a gombot, hogy bezáródjon az ajtó. Mulder belül marad.

(Megjegyzés: Nekem az első megoldás tetszett, mert kevesebb mozgással jár, és ennél a műveletnél nagyon fontos a gyorsaság.)

Amikor Mulder bent van, az idegen kiszáll belőle. A férfinak nagy fájdalmak lesznek. Cook nem éri be ennyivel, rád támad. Mivel most már ő is idegen, meg kellene ölnöd a stilettoval... de nem tudod megtenni. Dobd át a stiletto Scullynak, ő majd befejezi a munkát.

Figyeld, és élvezd a záró jelenetet. A változatosság kedvéért ennek a poénját nem lövöm le.

Alternatív befejezés: Ha lelövöd Cookot, a végén nem fog rád támadni. Miután Mulder bent maradt az üvegszobában, te vagy az ellenség, és Scully téged fog megölni a stilettoval – amit nem adott át neki. Szerintem azért, mert Mulder rákente az idegent az üvegre, a dög lemászik az ajtóról, és birtokba veszi a testedet. Ha Cook nem hal meg, az idegen az ő testét fogja használni.



SONIC
THE HEDGEHOG
© SEGA ENTERPRISES LTD 1997

DREAMLAND

Megtekinthető, kipróbálható
és megrendelhető a Sega
XXI. századi konzolja, a
128 bites Dreamcast !!!

Dreamcast - PlayStation - Nintendo64
gépek, játékok és tartozékok
adása, vétele, cseréje
üzletünkben

1093 Bp. Lónyay u. 37.

Tel.: 217-5667

Mob.: 06-20-9820-802



Megnyílt
Hódmezővásárhelyen

a

GAME PLANET

játékklub.

Cím:

Banner J. u. 3.

Telefon:

30/995-1632

Akciós árakkal szeretnénk
meglepni az előfizetni vágyókat.

A **KÓDMESTER** újság
hivatalos 375 Ft-os ára helyett
csak 300 Ft-ba kerül
számonként, ha él az előfizetési
akciónkkal. Sőt a KÓDMESTER
újság kiadója ebben az esetben
magára vállalja a kipostázás
költségeit is.

Minimum előfizetési díj:

1500 Ft, amely

5 megjelenés árát tartalmazza.
Azok részére, akik nem kívánnak
élni az előfizetés lehetőségével,
375 Ft/db+postaköltség áron
tudjuk küldeni a lapot.

Tel.: 20/973-5633

KÓDMESTER Szerkesztősége
Szeged, 6701 Pf.: 1232.

(Problémák: Ennél a befejezésnél furcsa és megmagyarázhatatlan helyzetbe kerültem. A következő dolgokat tapasztaltam:

Amint megfordultam és megnyomtam a gombot, az ajtó ahelyett, hogy bezáródott volna, kinyílt. Még nem nyitottam volna ki? Dehogynem! Vagy talán az okozta a gondot, hogy átmentem rajta? Más módon közelítettem meg a nyíló ajtókat. Bezártam az ajtót, de a sugárzás azonnal megölt. Nem záródott volna be az ajtó? Amint megnyomtam a gombot, elkezdődött a temetői klip. De győztem, nem? Legalábbis sikerült csapdába ejtenem azt a kísérteties fickót... Nem? Amikor a villám felvillant, megnyomtam az egér gombját, de nem nyomtam meg a másik gombot. Ez azt jelenti, hogy nagyon óvatosan kell pozicionálni a kurzort? Hála a nagy eszemnek, mielőtt rálőttem az őrré, elmentettem a játékot. Mire rájöttem a trükkre, jó néhányszor be kellett töltenem a mentést.

Szántai Zsolt, Budapest

RALLY CROSS 2

PSX

A következő kódszavakat a játékos nevéként kell beírni.

SISAO: "oasis" pálya
ELGNUJ: "Jungle" pálya
FOSTER: "Little Woods" pálya
NIVEK: "Frozen Trail" pálya
MIT: "Dusty Road" pálya
KCIN: "Rock Creek" pálya

CIRE: "Dry Humps" pálya
BSIRHC: "Hillside" pálya
AIRFILLED: alacsony gravitáció.
LEADSHOT: Originál "Rally Cross" játék.

MOONEY: A "Rally Cross2" játék visszatöltése.

INCORPOREAL:
nincs ütközés.

PREVET: "Veteran" pályák és autók.

PREPRO: "Pro" pályák és autók.

PREALL: minden pálya és autó választható.

A kódok csak "Single Race" módban működnek.

Makra Ferenc, Komló

MORTAL KOMBAT

GB

Harc Smoke-al: A címképernyőn üs-sétek be a következő kombinációt: FEL, FEL, BAL, JOBB, A, B, A, B, FEL, LE, FEL. Sikeres bevételkor egy "Toasty!" bekiabálást kell hallanotok. Ezután válasszatok Raydent és így játék közben Smoke lesz a karakterek.

Hollósi Miklós, Sárospatak

TEST DRIVE 5

PSX

A következő kódszavakat a "High Score" táblába kell beírni.

Könnyű "High Score" beírás: Állítsatok fel új csúcst a "Drage Race" versenyben.



Az akció alatt alapgépet vásárló vendégeinknek SuperMário programot adunk ajándékba.

Kínálatunkban a Nintendo játékok széles választéka is megtalálható. Azok a vásárlóink, akik már „kinőtték” a játékokat, rádió-távírányítású, robbanó és villanymotoros autó, hajó, repülő modellekkel is próbára tehetik kezűességüket.



Szeged, Wesselényi u. 6. Tel.: 62/470-700 Nyitva: H.-P.: 10-18; Szo.: 10-14-ig

AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ • AKCIÓ

VRSEX: A "Cop Race" és más játékmódok választása.

NOLIFE: Választhatóvá válnak a "The pitbull Special", a "Chris's Beast" és a "The all Mighty Maui" bónusz autók.

SPURT: "Super Arcade" mód.

AUXYRAY: A főmenüben választható lesz a "Fear Factory Video" opció.

Mohácsi György, Nyíregyháza

SYLVESTER AND TWEETY IN CAGEY CAPERS

MD

Az összes kombinációt játék közben pauszálás után kell beütni.

Energia visszatöltés: A, A, A, B, B, A, B, C.

Sérthetetlenség: B, B, FEL, A, BAL, JOBB, LE, JOBB, B, B, C.

Végtelen folytatás: JOBB, BAL, A, A, B, FEL, C, A, B, B, C.

Az idő újraindítása: FEL, A, B, C, C, A, FEL, C, C, C, FEL.

10.000-el több pont: C, C, C, C, B, C, A, A, C, B, A.

Credits: LE, JOBB, A, B, B, B, C, C, B, A, A.

Szél Sándor, Eger

DEATHTRAP DUNGEON

PC

Játék közben alkalmazhatók a következő csalásokat.

TAXI: Szintugrás.

TOOLS: Minden fegyver és varázslat.

ELVIS: Sérthetetlenség.

CAFFEINE: Energia visszatöltés.

MMMUNGO: Szuper erő.

BILLY: Turbó mód.

P: Pause.

Sütő László, Debrecen

WAR GAMES: DEFCON 1

PSX

A "Special Mission" küldetést hívhatjátok elő ha a Password menübe beírátok a következő kódot: ■, ×, ▲, ▲, ×, ●, ■, ●, ×.

Mohácsi György, Nyíregyháza

NIGHTMARE CREATURES

PC

A főmenüben gépeljétek be a kívánt csalást, majd nyomjatok Entert. A Cheat menü megnyitásához először mindig a "pályaválasztás"-t aktiváljátok. Klikkeljétek rá a "Start Game" feliratra és állítsátok be az aktuális csalásokat.

EVERYWHERE: Pályaválasztás.

BOULON: Minden item.

GU: Egy ütéses győzelem.

BES: Debug mód.

BLUR: Blur mód.

BRONKO: Szörny választás.

CHICO: Apró teremtmények.

DAVID: Nincs Combo.

MOBY: Zenei teszt.

LOVDIK: Üzenet.

ALAIN GUYET: Minden csalás aktív.

Szatmári Zoltán, Gárdonyi

Játékszóna

**Videójátékok eladása,
vétele és cseréje:**

Szeged, Szilléri sgt. 24.

Tel.: 06-20/9386-724.

Nyitva tartás:

H-P: 10^h-16³⁰-ig

**Videójátékok
kölcsönzése, eladása**

Szeged, Gáspár Z. u. 7.

Tel.: 06-20/9574-513.

Nyitva tartás:

H-P: 12^h-18^h-ig

Szo-V: 10^h-18^h-ig

HOOLIGAMES

**Game Boy, SNES,
Nintendo 64,
Mega Drive, Saturn,
Sony Playstation**

programok, gépek és
tartozékok eladása,
vétele és cseréje.

Cím: Budapest,
VI. ker., Szondi u. 14.
Tel.: 1/332-4681

Nyitva tartás:
h.-szo.: 10⁰⁰-20⁰⁰
vasárnap: zárva.

Üzletünkben a legolcsóbb
árakkal és kedves
kiszolgálással várjuk Önöket!

**MEGA DRIVE,
SNES, PSX,
NINTENDO 64**

gépek, programok
kölcsönzése,
eladása és cseréje

**DEBRECEN,
Dózsa Gy. u. 18.
Arany J. u. 4.
Tel.: 30/938-3892**

LABIRINTUS

**Videojáték
bolt és
kölcsönző**

Szeged,
Körtöltés u. 44.
Tel.: 62/498-590
Nyitva: H.-P.: 12-18^h
Szo.-V.: 10-18^h-ig.

Szeged,
Vedres u. 16.
Tel.: 30/9152-686
Nyitva: H.-P.: 12-18^h
Szo.: 10-18^h-ig.
Vasárnap zárva

TOP GEAR 3000

SNES

Szuper autót tudtok előhívni, ha a Password menübe csak "B" betűt írtok.

Gergely István, Komárom

GARFIELD -

CAUGHT IN THE ACT MD

Pályakódok:

Level 1 : Tanár, Garfield, Odie.

Level 2 : John, Pooky, Arlene.

Level 3 : Tanár, Pooky, Garfield.

Level 4 : Odie, Odie, Arlene.

Horváth József, Orosháza

CRASH BANDICOOT: WARPED

PSX

Ha a címképernyőn beütitek a következő kombinációt, megnézhettek egy demót a "Spyro the Dragon" programból: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, ■.

Sándor Zoltán, Békéscsaba

GARGOYLE'S QUEST

GB

Pályakódok:

Jarkton town: MUPP - JMHW

Ekuzosu village: HWTL - 90AZ

Bymon village: FWGG - 57CY

Rushifell village: SWXE - CBFJ

Gurion town: BIF8 - BRAZ

Bureido village: GJ7Q - KLVO

Return to Bymon: N5AQ - 9RZF

End: WPXF - 4BDQ

Székely Ferenc, Miskolc

REVOLUTION X

SNES

Végtelen élethez a címképernyőn nyomjátok le a következő kombinációt: X+A+B. Hangjelzés kíséri a sikeres bevittelt.

Gergely István, Komárom

SCOOBY-DOO

SNES

Pályakódok:

Level 2 : TDBKSRQ

Level 3 : XLWPMTC

Level 4 : NBKSDLV

Készítők: SPNNR

Gergely István, Komárom

© 1998

Kiadja a RADIANT BT

Postacím: 6701.Szeged, Pf. 1232

Tel.: 20/973-5633

Az anyagot összeállította:

Radics Antal

Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt

Terjeszti az NHE RT

és a KIADÓI KFT.

Megjelenik negyedévente.

A kiadó a beküldött anyagokat nem őrzi meg, nem küldi vissza, valamint a lekötött adatokért felelősséget nem vállal!



Dragon



FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

A legnagyobb múltú szerepjáték kiadójának hivatalos lapja

Az 5. szám tartalmából

Történelmi lovagrendek • A Nagy Vadászat

Dragonlance novella • Vampire novella

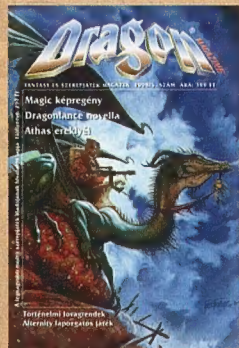
Az Öreg Csontrágó • AD&D kaland

Magic képregény • Athas ereklýei

Alternity lapozgatós játék

Ajándék kártyanaptár

Megjelenik novemberben!



A 6. szám tartalmából

Magic képregény • Anyuci, az NJK

Az improvizáció arany szabályai

Vampire novella és kaland • AD&D kaland

R. A. Salvatore novella • Síkok vágatói

Dragonlance novella J. Robert King

tollából

Megjelenik januárban!

TSR termékek: Dragonlance • Forgotten Realms • Dark Sun
Ravenloft • Planescape • Alternity

Más szerepjátékok: Vampire: The Masquerade • Codex

Továbbá:

AD&D varázslatlisták • könyvajánló • humor

Minden számhoz ajándék! • Megjelenik kéthavonta

Ára: 399 Ft • Előfizetve: 299 Ft



ODDWORLD

ABE'S EXODDUS™